

แบบขออนุมัติหัวข้อโครงการ

ภาคการศึกษาที่ 2/2568

ชื่อหัวข้อ (ภาษาไทย) เกมสีบลูนแบบคลิกเพื่อตอบทวนความรู้ทางประวัติศาสตร์

ชื่อหัวข้อ (ภาษาอังกฤษ) A Point and Click Mystery Game for Reviewing Historical Knowledge

นักศึกษา

1. นางสาวณิชนา จับปรัง	รหัสประจำตัว 68030251	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. นางสาวสุธีมนต์ วงศ์พระราม	รหัสประจำตัว 68030300	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
3. นางสาวสุพิชญา สงวนโภษฐ์	รหัสประจำตัว 68030303	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
4. นายเสกสรรค์ พคุโนพาส	รหัสประจำตัว 68030306	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

อาจารย์ที่ปรึกษา.....

ปัญหาที่ต้องการศึกษาและ/หรือวิจัย

การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในระดับชั้นต่างๆ มักประสบปัญหาสำคัญคือผู้เรียนขาดความสนใจ และมีทัศนคติในเชิงลบต่อรายวิชา โดยมองว่าเป็นวิชาที่เน้นการท่องจำเพียงอย่างเดียว เนื้อหาที่มีความละเอียดซับซ้อนและห่างไกลจากชีวิตประจำวัน เช่น ตัวเลขปีพุทธศักราช ชื่อบุคคลสำคัญที่มีจำนวนมาก หรือรายละเอียดของเหตุการณ์สงครามและการเมืองในอดีต มักจะถูกถ่ายทอดผ่านการบรรยายตามตำราเรียนเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจความสำคัญของเหตุการณ์เหล่านี้เข้ากับความเข้าใจส่วนบุคคลได้ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและขาดความสนใจในบทเรียน ประกอบกับสื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจยังมีไม่มากพอ ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการจดจำข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์ลดน้อยลง

หลักการเดิมหรือแนวทางเดิมที่ใช้ในการแก้ปัญหา

แนวทางเดิมที่ใช้ในการแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในวิชาประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ มักเน้นไปที่การใช้สื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอ สารคดี หรือภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพเหตุการณ์ในอดีตได้ชัดเจนกว่าการอ่านจากตำราเพียงอย่างเดียว แต่แนวทางนี้ยังคงมีข้อจำกัดเนื่องจากผู้เรียนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้รับชมสารฝ่ายเดียว ทำให้ความสนใจจดจ่อลดลงได้ง่ายหากสื่อมีความยาวเกินไป นอกจากนี้ยังมีการนำสื่อประเภทเกมเข้ามาปรับใช้บ้าง เช่น การใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน หรือการใช้แพลตฟอร์มแบบทดสอบออนไลน์เพื่อกระตุนความตื่นเต้นในการตอบคำถาม ทว่าแนวทางเหล่านี้มักเน้นไปที่ความสนุกสนานชั่วคราวหรือการวัดความจำในลักษณะของการถาม-ตอบเพื่อทำคะแนนเป็นหลัก ซึ่งยังไม่สามารถถ่ายทอดรายละเอียดของบรรยายกาศสถานที่ หรือทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมกับการค้นหาข้อมูลข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้งและต่อเนื่องเพียงพอ

หลักการหรือแนวทางใหม่ที่ต้องการนำเสนอเพื่อแก้ปัญหา

เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากเดิมที่เป็นการรับข้อมูลฝ่ายเดียว มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการใช้เกมแนวสืบสวนสอบสวน เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ โดยอาศัยหลักการของ Game-Based Learning ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้เรียน ตัวเกมจะถูกออกแบบให้เนื้อหาประวัติศาสตร์ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงข้อความให้อ่าน แต่จะถูกย่ออยู่ให้กับผู้เรียน "เบาะแส" และ "หลักฐาน" ที่ผู้เล่นต้องทำการสำรวจและรวบรวมเพื่อไขปริศนาภายในเกม กลไกสำคัญคือการใช้ระบบปฏิสัมพันธ์ท่อนุญาตให้ผู้เล่นคลิกสำรวจวัตถุโบราณ เอกสารจำลอง หรือการสนทนากับตัวละครในประวัติศาสตร์ ซึ่งจะช่วยเปลี่ยนข้อมูลที่ดูห่างไกลตัวให้กลายเป็นเรื่องที่น่าติดตามและมีความหมายต่อสถานการณ์ตรงหน้า แนวทางใหม่นี้ยังเน้นการสอดแทรกคำคมและข้อมูลประวัติศาสตร์ในรูปแบบของปริศนาที่มีความแนบเนียนไปกับเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะได้รับข้อมูลผ่านระบบสมุดบันทึกและการสะสมไอเทมในคลังหลักฐาน ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยให้การจดจำข้อมูลสำคัญเกิดขึ้นโดยธรรมชาติผ่านกระบวนการเล่นซ้ำ อีกทั้งยังเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในการลองผิดลองถูก ซึ่งจะช่วยลดทัศนคติเชิงลบต่อวิชาประวัติศาสตร์และเปลี่ยนให้การเรียนรู้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนานและจำใจได้ยิwananกว่าเดิม

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาแนวสืบสวนสอบสวน
- เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ที่มีเนื้อหาเป็นไปตามหลักสูตร การสอนของไทย
- เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุก (Active Learning) ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
- เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีและลดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

ขีดความสามารถของโครงงาน

1. ด้านเนื้อหา (Content)

- รองรับเนื้อหาประวัติศาสตร์ไทยอย่างน้อย 1 เหตุการณ์โดยแบ่งเนื้อเรื่องออกเป็นตอน (Chapters)
- มีการรวมข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ เช่น ชื่อบุคคลสำคัญ สถานที่สำคัญ หรือภาพจำลองวัตถุโบราณที่สอดคล้องกับยุคสมัย

2. ด้านระบบการเล่น (Gameplay)

- ระบบ Point & Click: ผู้เล่นสามารถคลิกเพื่อเปลี่ยนฉาก หรือคลิกสำรวจจุดต่างๆ ในภาพเพื่อค้นหาหลักฐาน
- ระบบพูดคุย (Dialogue System): มีระบบการถาม-ตอบกับตัวละคร (NPC) เพื่อเก็บข้อมูลเบาะแส พร้อมระบบตัวเลือกที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง
- ระบบคลังหลักฐาน (Inventory): สามารถเก็บสะสมวัตถุพยานที่พบรหัสห่วงการสืบสวน เพื่อนำไปใช้แก้ปริศนาหรือใช้ยันหน้าคนร้าย
- ระบบสมุดบันทึก (Journal): ทำหน้าที่สรุปเกร็ดความรู้ประวัติศาสตร์ที่ค้นพบ และบันทึกคำให้การของตัวละครเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเปิดอ่านทวนความจำได้ตลอดเวลา

3. ด้านเทคนิคและการแสดงผล (Technical)

- รองรับการแสดงผล ภาษาไทย
- มีระบบประมวลผล เช่น ระบบค่าพลังชีวิต (Health/Sanity) หากตอบคำถูกต้องผิด หรือเลือกตัวเลือกที่ผิดพลาด และระบบดาว ที่หากตอบถูกก็จะได้รับดาวตามระดับ

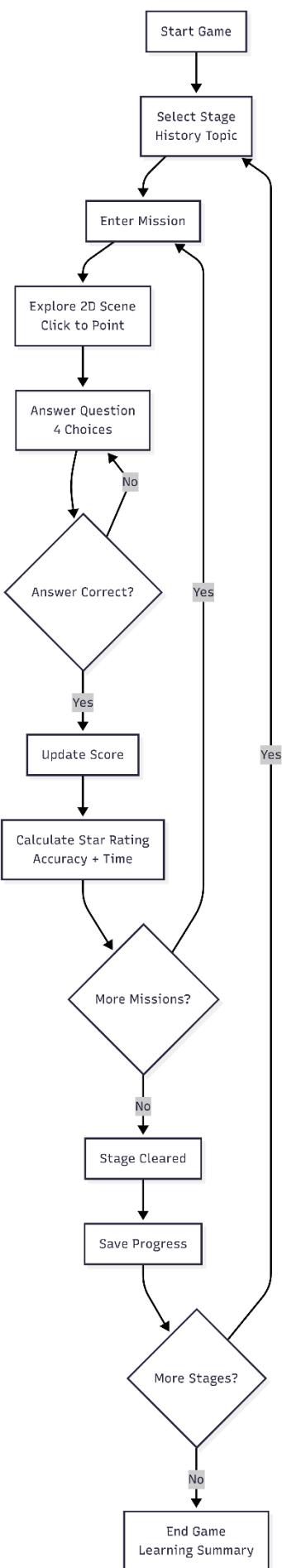
4. สิ่งที่ไม่ครอบคลุม (Limitations)

- เป็นเกมในรูปแบบ 2 มิติ (2D) เท่านั้น ไม่รองรับการเดินอิสระแบบ 3 มิติ
- เน้นการเล่นแบบผู้เล่นคนเดียว (Single Player) ไม่รองรับระบบออนไลน์หรือ Multiplayer

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ได้รับสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย
- ผู้เรียนมีความสนใจและจดจำเนื้อหาประวัติศาสตร์ได้ดีขึ้น
- เกิดแรงจูงใจในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง
- สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนได้
- ความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีมือถือ

แผนผังการทำงาน/หลักการทำงาน/ผังงานของโปรแกรม



แผนการทำโครงการ

เริ่มดำเนินการตั้งแต่วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ถึง วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ลำดับที่	งานที่ต้องปฏิบัติ	เดือน.....สัปดาห์ที่															
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ศึกษาและเลือกหัวข้อประวัติศาสตร์/รวมข้อมูล	✓															
2	วิเคราะห์และออกแบบเนื้อเรื่อง (Script) และตัวละคร		✓														
3	ออกแบบระบบเกม			✓	✓												
4	สร้างstory board แต่ละฉาก					✓	✓										
5	พัฒนาตัวโปรแกรม							✓	✓	✓	✓						
6	ทดสอบระบบและแก้ไขข้อผิดพลาด												✓	✓	✓		
7	ให้ผู้ช่างจริงทดลองเล่นและประเมินความพึงพอใจ														✓		

ทะเบียนประวัตินักศึกษาผู้จัดทำโครงการ

(เอกสารส่วนนี้ให้จัดพิมพ์ข้อมูลเมื่อหัวข้อได้รับการอนุมัติแล้วเท่านั้น)

1. ชื่อ..... นามสกุล..... รหัสประจำตัว.....
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่..... ซอย..... หมู่บ้าน/หอพัก.....
หมู่ที่..... ถนน..... ตำบล/แขวง.....
อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... โทรศัพท์.....
2. ชื่อ..... นามสกุล..... รหัสประจำตัว.....
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่..... ซอย..... หมู่บ้าน/หอพัก.....
หมู่ที่..... ถนน..... ตำบล/แขวง.....
อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... โทรศัพท์.....
3. ชื่อ..... นามสกุล..... รหัสประจำตัว.....
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่..... ซอย..... หมู่บ้าน/หอพัก.....
หมู่ที่..... ถนน..... ตำบล/แขวง.....
อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... โทรศัพท์.....
4. ชื่อ..... นามสกุล..... รหัสประจำตัว.....
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่..... ซอย..... หมู่บ้าน/หอพัก.....
หมู่ที่..... ถนน..... ตำบล/แขวง.....
อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... โทรศัพท์.....

ลงชื่อ

(.....) (.....)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(.....) วันที่/...../.....

(.....)

หมายเหตุ

เมื่อหัวข้อได้รับการอนุมัติแล้วให้ดำเนินการดังนี้

- แก้ไขแบบขออนุมัติหัวข้อโครงการตามคำแนะนำของคณะกรรมการสอบ
- จัดพิมพ์และให้อาจารย์ที่ปรึกษาลงชื่อ
- ส่งไฟล์ในระบบตามประกาศแจ้งของกรรมการวิชาโครงงาน

วันที่/...../.....